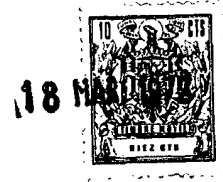


31:10:73

178479



REGISTRACION
CLASE: <u>A63</u>
SUBCLASE: <u>E</u>

MEMORIA DESCRIPTIVA

que se acompaña

a la solicitud de

registro de un MODELO DE UTILIDAD por veinte años en España, a favor de COMANO, S.a.R.L., de nacionalidad francesa, domiciliada en 33, Avenue Michelet, 94-LA VARENNE SAINT-HILAIRE-SEINE-FRANCIA

por:

" JUEGO INFANTIL DE AZAR "



El presente registro de Modelo de Utilidad concierne, como su enunciado indica, a un juego infantil de azar, de acuerdo con la descripción detallada que del mismo se realiza.

5. Este resultado industrial, mejora notablemente todo cuanto sobre el particular se conoce, por su sencillez de desarrollo y amenidad.

10. Para la debida ilustración de este objeto, se adjunta a la presente memoria descriptiva una hoja de planos en la que, a título de ejemplo, se representan todas y cada una de las partes que lo forman y relación que guardan entre sí.

En la citada hoja de dibujos,

LA FIGURA PRIMERA, es una vista en planta del tablero de juego.

15. LA FIGURA SEGUNDA, es una vista de una de las figuras que intervienen en el juego, y que consisten en un elemento representativo de un caracol que presenta su cabeza junto a la concha.

LA FIGURA TERCERA, es la misma vista, en la cual la figura presenta el cuello en alargamiento y consecuentemente la cabeza separada de dicha concha.

20. LA FIGURA CUARTA, es una vista posterior de la figura citada.

En estas figuras y con el mismo valor en todas ellas, se aprecian las siguientes referencias:

25. 1.- Tablero de juego propiamente dicho, constituido por una chapa plana metálica, cuya parte superior presenta una grabación cromática adecuada y unos sectores concéntricos de distintos coloridos.

2.- Sectores angulares de la lámina -1-, en los que se sitúan como punto de partida las figuras de los caracoles.

30. 3.- Líneas diagonales que se unen en un punto central y



que indican los trayectos a seguir por las figuras aludidas -2-.

4.- Zonas de penalización, dispuestas en las líneas de trayecto -3- antes descritas.

5. 5.- Centro del tablero, que constituye la meta de llegada de las figuras, ganando la partida el jugador que antes arribe a dicho punto con su figura.

6.- Sector circular, dividido en secciones iguales, en las que respectivamente aparecen conchas y cabezas en forma de caracol.

10. 7.- Flecha giratoria, indicativa de las salidas por orden sucesivo de las figuras.

8.- Conchas de las figuras.

9.- Cabezas de las figuras.

15. 10.- Placas imantadas, previstas en la parte posterior plana de la cabeza y concha del animal, que determinan su fijación eventual sobre la placa básica imantada -1-.

20. Las jugadas se suceden a partir del giro de la flecha -7-, sobre el sector -6-, eligiéndose el primer jugador, continuando los restantes y realizándose sucesivamente en orden a las alternativas del juego, avances y retrocesos de las figuras, señalándose las zonas de penalización -4-, cuando en éstas coincidan simultáneamente la cabeza y concha del animal.

25. La indicación de la flecha -7-, en los sectores -6-, indica la obligación de alargamiento de las cabezas de las figuras.

Este juego y complementos, serán fabricados en cualquier clase de material apropiado y en las formas, dimensiones y colores más convenientes, no existiendo sobre el particular ninguna limitación.

30. Describida suficientemente la naturaleza del Modelo, se ha-



ce constar expresamente que cualquier modificación de detalles que se introduzca en el mismo, se considerará incluida dentro de esta protección, en tanto que no altere o modifique esencialmente su finalidad característica.

5. Por último, se declaran de novedad y utilidad las reivindicaciones consignadas en la siguiente

N O T A

10. 1ª.- JUEGO INFANTIL DE AZAR, caracterizado esencialmente porque comprende un plano metálico laminar de juego, con unos círculos concéntricos grabados cromáticamente, existiendo en las zonas angulares los puntos de partida de las figuras que intervienen en el juego, por orden sucesivo indicado por el giro de una ruleta, que hace coincidir su punta de flecha sobre sectores de distinta índole, con lo cual las figuras avanzan, existiendo zonas de penalización previstas en las líneas diagonales de trayecto de las figuras, existiendo una meta central, ganando el interviniente que antes consiga llegar a dicho punto central, salvando las alternativas del juego.

15. 2ª.- JUEGO INFANTIL DE AZAR, según la anterior reivindicación, caracterizado esencialmente porque el equipo comprende cuatro figuras móviles, que por su parte inferior llevan unos elementos imantados para fijación eventual sobre el plano de juego, presentando estas figuras forma de caracol, con un cuello retractil, que permite el alargamiento o plegamiento de la cabeza sobre la concha, en orden a las jugadas de la flecha de la ruleta aludida, computándose los avances sobre unos sectores concéntricos.

25. 3ª.- JUEGO INFANTIL DE AZAR, según la reivindicación 2ª, caracterizado esencialmente porque cada una de las figuras móviles citadas, presenta una base plana, que facilita su des-

30.



5.

plazamiento por el tablero de juego, existiendo tanto en el cuerpo, como en la cabeza, y en su parte inferior unos rebajes, donde se fijan los imanes referidos, estando los mismos previstos en posición oomplanaria, con respecto a la base de las figuras, comportando el cuerpo en su interior, unas guías que permiten el movimiento deslizante del soporte o cuello de la cabeza, contando ésta con un tope que limita su extracción.

4.º.-"JUEGO INFANTIL DE AZAR".

10.

Todo según se indica en la presente memoria, que consta de cinco páginas escritas a máquina y la hoja de planos que se acompaña.

Madrid, 18 MAR. 1972

JOSE MARIA DEL CORRAL,

178479

COMANO, S.a.R.L.



HOJA UNICA

16

79

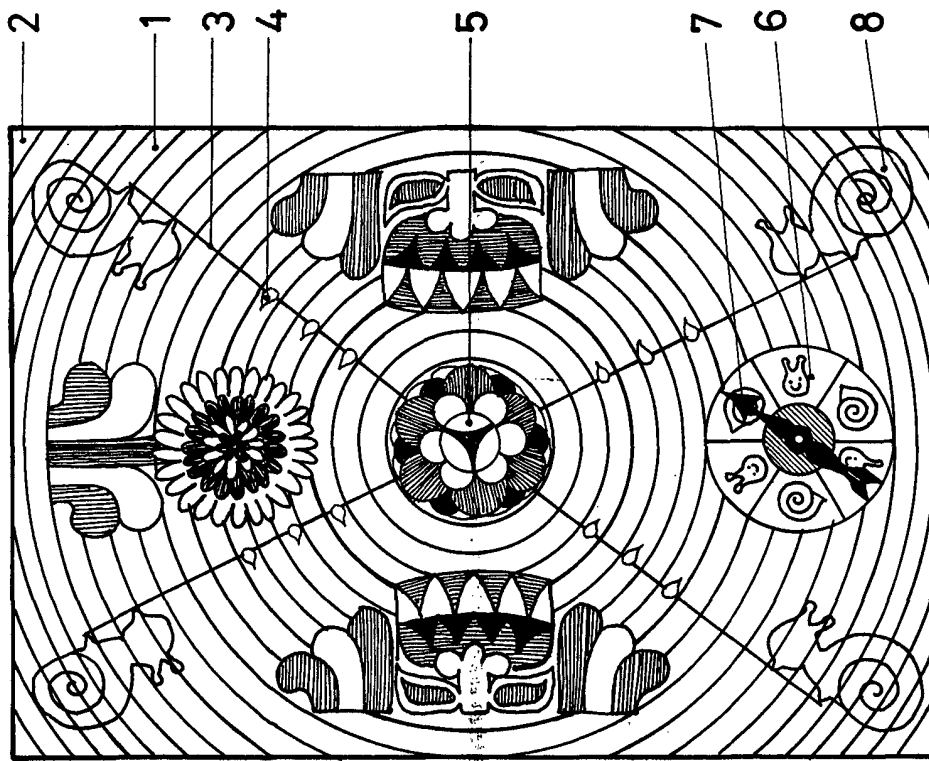


FIG. 1

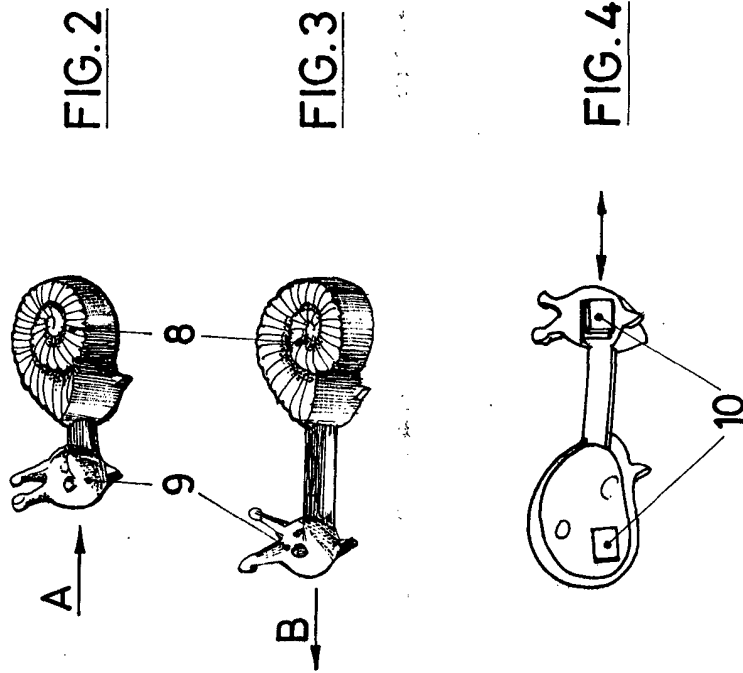


FIG. 2

FIG. 3

FIG. 4

16 MAR. 1972
 BREVETTO INTERNAZIONALE
 N. 1.784.790

ESCALA VARIABILE